

4-163  
Master System®

# Alien 3



MANUAL DE INSTRUÇÕES

**SEGA**

**TECTOY**

THE JOURNAL OF THE

ROYAL SOCIETY OF MEDICINE

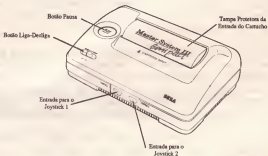


PUBLISHED BY THE SOCIETY OF MEDICINE  
LONDON

# Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho ALIEN 3 no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. Este jogo é para 1 ou 2 jogadores.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



## O Futuro é agora

A nave espacial SULACO, que transporta as câmaras de congelamento onde Ripley, Newt e Hicks estão em estado de sono profundo, estava navegando pelo espaço quando teve um problema no motor. Em resposta a essa má operação, o "cérebro" da SULACO expulsou a cápsula que continha as câmaras de congelamento. Depois, descobriu-se que o andróide Bishop também estava a bordo, e, além dele, também havia um alienígena ainda não nascido, que conseguiu se infestar dentro do corpo de Ripley.

Enquanto a nave SULACO vagava indefesa pelo espaço, a cápsula se chocou violentamente com FIORINA 161, um planeta de exploração mineral que foi transformado em uma prisão.

Devido ao impacto, a cápsula foi seriamente danificada. Newt e Hicks morreram. Bishop, o andróide, foi reduzido a capacidade negativa, enquanto Ripley está inconsciente, mas com vida.

FIORINA 161 é habitada por condenados que estão cumprindo pena numa prisão de segurança máxima. Esses despatriados foram deixados no planeta como tripulação de manutenção, que nunca poderia conviver com a civilização. Eles são acompanhados por um médico, Clemens, e dois supervisores.

Ripley, suspeitando que Alienígenas a seguiram, procura provas. Ela sabe que "A Companhia" considera os Alienígenas espécies importantes e ordenou que eles não sejam atacados. "A Companhia" investiu milhões de dólares no "Projeto de Recuperação de Alienígenas", com o objetivo de conduzir essa raça repugnante de máquinas mortíferas de volta para a Terra e usá-las como armas.

Ripley assume agora sua mais importante função. Ela deve resgatar os prisioneiros dos Alienígenas e depois achar e destruir os próprios Alienígenas.

Essa batida ... é a batida do seu coração ... no momento em que você inicia sua caçada aos Aliens.

## Tela de Opções

Pressione o Botão D para baixo até chegar à seleção desejada. As opções são as seguintes:

START (Início)

CONTINUE (Continuação)

1-2 PLAYER (1-2 Jogadores)

MUSIC ON/OFF (Música Ligada/Desligada)

SOUND EFFECTS ON/OFF (Efeito Sonoro Ligado/Desligado)

## Controles



Botão Direcional  
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

### Botão PAUSA

- Pressione para fazer uma pausa ou recomeçar a jogar.

### Botão D para a esquerda/direita:

- Pressione para caminhar ou rastejar para a esquerda ou para a direita.
- Pressione alternadamente para balançar a cabeça e livrar-se de algo que estiver enroscado nela.

### Botão D para Cima/para Baixo

- Pressione para descer ou subir escadas ou elevadores.

**Botão D para Baixo**

- Pressione para abaixar-se.

**Botão 1**

- Pressione para atirar.

**Botão 2**

- Pressione para pular.

**Botão 2 junto com Botão D para Baixo**

- Pressione para selecionar armas.

## **Tela de Radar**

Para ativar a Tela de Radar no centro inferior da tela, você tem que pegar baterias.

Pressione o Botão D para baixo e o Botão 2 para selecionar o símbolo do Radar. Depois pressione o Botão D para cima para ver o Radar. Pressione para baixo para voltar ao relógio.

Os prisioneiros foram separados e isolados. Você pode localizá-los na Tela de Radar.

## **Temporizador**

Cada estágio deve ser completado dentro de um certo período de tempo. O tempo varia conforme o estágio. Quando você entrar em um estágio, preste atenção no relógio enquanto corre de prisioneiro para prisioneiro.

Explore cada passagem aérea, cada túnel e cada caverna. Não há tempo para relaxar!

Sem você, os Alienígenas dominarão o planeta. Lembre-se: eles têm ácido nas veias, têm fome de humanos, eles destroem as pessoas onde se instalam!



## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM  
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

ALIEN 3 & © 1992 Twentieth Century Fox  
Film Corporation. Todos os direitos reservados.  
Desenvolvido por Probe Software Ltd.  
© 1992 Arcus Entertainment.  
Todos os direitos reservados.

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
